



TONEATTI PROMÉTHÉE

INGÉNIEUR DIPLOMÉ DE TÉLÉCOM
SUDPARIS, OPTION JEUX VIDÉOS,
INTERACTIONS ET COLLABORATIONS
NUMÉRIQUES

COORDONNÉES

06 56 77 26 27

promethee.toneatti@gmail.com

Portfolio : <https://akasunaa.github.io/>

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/promethee-toneatti/>

Github : <https://github.com/Akasunaa>

COMPÉTENCES

Compétences de programmation :

C#, C++, Java, Python, Kotlin, langage web

Logiciels maîtrisés :

- Gestionnaire de version : Git
- Moteur de jeu : Godot, Unity et Unreal (Formation suivie : *Professional Game Development in C++ and Unreal Engine by Tom Looman*)
- Modélisation 3D : Blender
- Montage photo : Photoshop, Illustrator et Lightroom

Gestion de projet - Méthodes Agiles (*Mooc gestion de projet*)

Langues parlées:

Français (langue maternelle), Anglais (905 au TOEIC), Espagnol (B1/B2)

LOISIRS ET ASSOCIATIF

- **Design et Communication** - Responsable Communication du Bureau des Arts de Télécom SudParis (TSP)
- **Jeux vidéo et de société** - Membre du Club de création de jeux de TSP, participation à une game jam de jeu de société
- **Photographie** - Responsable formation du club photo de TSP
- **Musique et Théâtre** - Président de la fanfare, Vice-Président du Club Théâtre
- **Sports**, pratique d'arts martiaux et d'escalade
- **Modélisation 3D et Arts Visuels**

FORMATION ACADÉMIQUE

- **2020-2023 École d'ingénieur** - Institut polytechnique de Paris Télécom SudParis, Évry - Spécialisation jeux vidéos, interactions et collaborations numériques
- **2018-2020 Classe préparatoire aux grandes écoles** - Physique-Chimie, Lycée Jacques Decour, Paris

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- **2023 InnerspaceVR** - CDD, après un Stage Ingénieur fin d'étude pendant 6 mois - Unreal Engine, Réalité Virtuelle
Programmation Gameplay et Outil sur Unreal Engine pour un prototypage d'un jeu en Réalité Virtuelle
- **2022 Institut Polytechnique de Paris** - Stage Ingénieur 2eme année pendant 10 semaines - Python, Docker, OpenWhisk, PostgreSQL
Visualisation et analyse de performance d'applications Function-as-a-Service (Cloud Serverless)
- **2022 Institut Mines-Télécom** - *Projet Cassiopée de Télécom SudParis sur 6 mois* - C#
Développement d'un jeu en VR avec Unity et TraVRsal
- **2021 RedStamp, Italie** - Stage Ingénieur International pendant 6 semaines - Python, SQL
Conception d'applications de gestion des stocks et d'interface machine

PROJETS

- **Projet de fin d'étude** - Unity, C#
Projet de 6 mois en groupe de 5 sur un jeu d'énigme où il faut manipuler les fichiers du jeu pour arriver à ses fins
- **Développement de plusieurs jeux sur PC et borne d'arcade** - Unity, Godot
- **Participations à des Game Jam** : Unijam 2020, Unijam 2021, Global Game Jam 2022, Scientific Game Jam 2022, GMTK Game Jam 2022, Première Game Jam Archéologique 2022, Unijam 2022
Conception d'un jeu vidéo en temps limité en tant que gameplay programmer ou lead programmer
- **Développement d'un jeu en C++** - SFML, Box2D
Projet en binôme dans le cadre de la deuxième année
- **Développement d'un Hack n' Slash** - Unity, C#
Projet de groupe dans le cadre de la deuxième année
- **Développement d'un jeu mobile** - Android Studio, Java
Projet dans le cadre de la deuxième année
- **Développement d'un jeu vidéo multijoueur local** - Java
Projet informatique dans le cadre de la première année
- **Gate@ HackademINT** - *Projet de première année sur 7 mois*
Projet visant à s'entraîner à l'exploitation des failles de cybersécurité